

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan adat istiadat dan kebudayaan dari setiap daerah. Tercatat oleh kemendikbud, 2016 sejumlah 819 warisan budaya tak bentuk yang ada di Indonesia. Kebudayaan yang telah diwariskan tersebut merupakan sebuah ciri khas dan identitas bagi daerah dimana kebudayaan tersebut berasal. Kehilangan atau terlupakannya sebuah kebudayaan dari daerah tersebut sama saja artinya dengan kehilangan sebuah identitas yang menggambarkan uniknya daerah tersebut.

Salah satu dari warisan budaya tersebut yang sampai sekarang masih berjalan terletak di provinsi Nusa Tenggara Timur, kabupaten Lembata, tepatnya di desa Lamalera. Dalam desa Lamalera ini tercatat sebuah kebudayaan yang berupa tradisi tahunan yang dilakukan oleh masyarakat dari desa tersebut yaitu tradisi *lefa*. Tradisi *lefa* ini diadakan setiap tahun mulai dari bulan mei hingga bulan oktober, dalam tradisi ini masyarakat di desa Lamalera akan pergi melaut dengan tujuan untuk memburu paus yang berjenis *sperm whale* (*Physeter Macrocephalus*). Tradisi ini dilakukan oleh laki-laki dewasa Desa Lamalera.

Tradisi ini dilakukan pada jangka waktu tersebut karena pada bulan mei hingga oktober paus *Sperm Whale* ini sedang melakukan migrasi dan melewati lautan di desa Lamalera. Perburuan paus tersebut dilakukan sebagai keperluan kelangsungan

kehidupan masyarakat desa, karena paus yang ditangkap akan digunakan sebagai bahan konsumsi masyarakat di Desa Lamalera dan bukan sebagai keperluan komersil. Selain sebagai konsumsi hal ini juga dilakukan untuk membantu para lansia dan yaitu piatu yang tidak dapat berkontribusi dalam perburuan tersebut.

Beberapa pihak dari luar memberikan ketidaksetujuan mereka terhadap tradisi perburuan paus tersebut dengan alasan paus adalah termasuk di dalam mamalia yang dilindungi dan menghimbau agar masyarakat Lamalera menghentikan tradisi perburuan paus tersebut. Menurut dokumentasi milik situs bbc.co.uk dan juga didukung oleh pernyataan dari Suster Ines PRR, Desa Lamalera mulai mengalami peningkatan pendidikan yang signifikan sehingga banyak anak muda yang lebih memilih untuk berkarir diluar Desa Lamalera karena dapat memberikan profit dan pendapatan berupa uang. (Millard, 2015)

Berdasarkan latar belakang tersebut salah satu cara untuk mempreservasi kebudayaan dari desa Lamalera tersebut adalah dengan menggunakan sistem *digital archiving*, tetapi menurut data dari situs *unesco* dengan menggunakan sistem *digital archiving* akan sulit untuk menyampaikan beberapa nilai dan komponen yang terkandung di dalam sebuah kebudayaan terutama bentuk tradisi, sehingga akan lebih efisien jika *digital archiving* tersebut diubah menjadi media *game*, dengan tujuan untuk memberikan *experience* kepada pengguna. Menurut Bontchev, (2015) *serious games* bisa digunakan sebagai salah satu bentuk untuk mempreservasi *cultural heritage*, contoh *serious games* yang digunakan sebagai metode preservasi *cultural heritage* adalah Pompeii: The Legend of Vesuvius dan seri Assassin's Creed.

Sebuah *game* memerlukan banyak faktor untuk bisa disebut sebagai *game*. Salah satu faktor tersebut adalah *environment*, *set*, dan *property*. Tanpa adanya sebuah *environment*, *game* tidak dapat memberikan informasi tentang keadaan dan latar yang sedang terjadi. Hal ini akan memberikan efek yang cukup signifikan di saat merancang sebuah *game* yang memiliki tema budaya yang kuat, karena perancangan tersebut sangat bergantung pada visualisasi latar tradisi dari daerah tersebut. Dengan demikian perancangan tugas akhir ini akan membahas mengenai, Perancangan *Environment*, *Set*, & *Property* pada *3D Game* Tentang Tradisi *Lefa*, sebagai solusi untuk mempreservasi tradisi *lefa*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan sebuah *environment*, *set*, dan *property* yang sesuai dan dapat memberikan suasana dan latar *tradisi lefa* untuk *3D game Lamafa: Hunter of the Sea* yang bertujuan untuk mempreservasi tradisi *lefa*?

1.3. Batasan Masalah

1. Segment, Targeting, Positioning

- a. Geografis masyarakat yang berdomisili di daerah Jakarta dan Tangerang.
- b. Demografis target pemain dari permainan digital ini adalah masyarakat Indonesia berumur 17-21 tahun (dewasa), berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

- c. Psikografis target pengguna adalah masyarakat yang memiliki hobi untuk bermain permainan digital dan kurang mengenal tentang tradisi perburuan di Desa Lamalera.
2. Pembahasan tugas akhir ini akan hanya akan membahas konsep desain, *3D* modeling, dan teksturing dari sebuah *environment*, *set*, dan *props* yang mewakili Desa Lamalera.
3. Perancangan *environment* akan menggunakan Desa Lamalera sebagai dasar perancangan dan akan dimodifikasi dengan menggunakan gaya visual yang sudah ditentukan.
 - a. Level 1, pesisir pantai Desa Lamalera di tahun 2023.
 - b. Level 2, pesisir pantai Desa Lamalera tahun 2030 dan perumahan lamalera pada jam 17.00.
 - c. Level 3, perumahan lamalera, pesisir pantai, dan laut Lamalera 2030 hari berikutnya setelah level 2 dan waktu siang hari jam 12.00.
4. Perancangan *environment* dan *property* akan mencakup 2 jenis *environment* yaitu:
 - a. *Environment* Desa Lamalera, pantai, dan laut. (Rumah warga, bentuk tanah lamalera, pohon, bentuk pantai, dan laut)
 - b. *Property* Desa Lamalera, pantai, dan laut. (rumah kapal, *peledang* (kapal), tulang paus, *tempuling* (mata tombak), daging paus, bangku kayu, meja kayu, jemuran daging, dayung)

5. Dalam perancangan *game* ini, pengerjaan dibagi antara 2 mahasiswa/i

Interaction Design.

- a. Perancangan aset *environment*, *set*, dan *property*, Vincent (00000013499).
- b. Perancangan aset karakter, Valeria (00000014524).
- c. Perancangan *mindmap*, *moodboard*, dan *storyboard*, Valera dan Vincent.
- d. Perancangan *level design*, Vincent.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang sebuah *environment*, *set*, dan *property* yang sesuai dan dapat memberikan suasana *tradisi lefa* untuk 3D *game Lamafa: Hunter of the Sea* yang bertujuan untuk mempreservasi tradisi *lefa*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi Pembaca
 - a. Menambahkan wawasan pembaca tentang tradisi dari Desa Lamalera
 - b. Mengubah pandangan pembaca tentang Desa Lamalera yang seringkali dianggap membahayakan populasi paus.
2. Manfaat bagi Universitas
 - a. Sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam bidang *environment design*.

- b. Menambahkan karya yang bisa digunakan sebagai referensi dalam bidang *video game*.

3. Manfaat bagi Penulis

- a. Memberikan pengalaman bagi penulis dalam bidang *environment design*.
- b. Menambah pengetahuan penulis tentang Desa Lamalera.
- c. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Design (S.Ds.).